# AVVISO

Prima di utilizzare questo gioco, leggere il Manuale di istruzioni di Xbox 360™ e i manuali delle altre eventuali periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali, visitare il sito www.xbox.com/support o chiamare il Supporto Tecnico di Xbox (vedere la terza di copertina).

# Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

#### Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni:

- · sedersi lontano dallo schermo del televisore;
- · utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori:
- giocare in una stanza ben illuminata;
- · evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.



Il sistema di controllo	2
Avvio del gioco	4
Come iniziare	4
Il menu principale	4
Modalità Free (Libera)	7
Modalità Empire (Impero)	8
Avvio della partita in modalità Impero	8
La fase iniziale	9
La fase delle scelte	9
Le scelte	10
La fase di battaglia	15
Il campo di battaglia	16
Vittoria e sconfitta	17
Gli oggetti	18
In battaglia	20
La schermata di gioco durante le battaglie	20
Il sistema di controllo in battaglia	22
Garanzia	29

# IL SISTEMA DI CONTROLLO

## Visualizzazione del nome e dell'energia vitale

Mostra o nascondi i nomi e gli indicatori dell'energia dei personaggi sul campo di battaglia.

## B Difesa / Contrattacco / Spostamenti laterali

Posiziona la telecamera dietro al personaggio e difenditi dagli attacchi frontali (tieni premuto il tasto).

Mentre ti stai difendendo, premi [Y] prima che il tuo personaggio venga colpito per parare e contrattaccare.

Tieni premuto il tasto e usa la levetta sinistra per muovere il tuo personaggio senza farlo voltare o cambiare l'angolazione della telecamera.

#### **@**Movimento

Muovi il tuo personaggio in tutte le direzioni.

# Mostra le opzioni

Mostra le opzioni aggiuntive per visualizzare i modelli dei personaggi nell'Archivio.

# O Impartisci gli ordini

Impartisci un ordine a tutti gli ufficiali alleati.

**SU:** attaccare la base più vicina. **SINISTRA:** riunirsi intorno al tuo personaggio.

**DESTRA:** ciascun ufficiale agisce come meglio crede. **GIÙ:** difendere la base più vicina.

# N pulsante Guida Xbox

# Metti il gioco in pausa / Interrompi

Metti il gioco in pausa e mostra le informazioni.

Interrompi le sequenze animate.



## RT Cambia la mappa

Visualizza la mappa dell'intero campo di battaglia o quella della zona intorno a te.

# RB Visuale in prima persona

Passa a un'inquadratura in prima persona per prendere la mira con l'arco.

Quando usi l'arco, premi [X] per scoccare una freccia normale.

Quando usi l'arco, premi [Y] per scoccare una freccia con più forza per stordire l'avversario.

Quando usi l'arco, premi [B] per scoccare più frecce in successione (l'indicatore Musou dev'essere pieno).

## Attacco normale

Attacca con l'arma. Premi il tasto più volte per eseguire un attacco combo.

### MAttacco caricato

Usa l'attacco speciale del tuo personaggio. Puoi eseguire questa mossa in combinazione con i salti o con gli attacchi normali.

Cancella le selezioni nei menu.

## **B**Attacco Musou

Tieni premuto il tasto per eseguire l'attacco Musou del tuo personaggio (l'indicatore Musou dev'essere pieno).

In alternativa, tieni premuto il tasto per caricare l'indicatore Musou.

# A Salta / Cavalca

Salta.

Cavalca un cavallo o un elefante.

Scendi dal cavallo o dall'elefante (quando lo cavalchi).

Conferma le selezioni nei menu.

#### **&** Rabbia Musou

Usa un gettone Musou per entrare in modalità Rabbia Musou. L'indicatore Musou si riempirà e la velocità e la potenza d'attacco del tuo personaggio aumenteranno temporaneamente.

# AVVIO DEL GIOCO

# Inizio della partita



# AVVIO DEL GIOCO

Inserisci il disco di Dynasty Warriors 5 Empires nel cassetto del disco. Al termine del caricamento del gioco, partirà la sequenza animata introduttiva. Premi il tasto START (avvio) durante la sequenza o nella schermata del titolo per accedere al menu principale.





## SALVATAGGIO E CARICAMENTO

Puoi salvare la partita in modalità Empire (Impero) nella schermata delle scelte, oppure selezionando "Interim Save" (salvataggio intermedio) durante una battaglia in modalità Impero o in modalità Free (Libera). Durante il gioco, potrai salvare la tua posizione in diversi punti. Puoi salvare tre posizioni di gioco diverse. Se sovrascrivi un file esistente, cancellerai i dati in esso contenuti.

Per continuare una partita precedentemente salvata, seleziona la modalità Impero o la modalità Libera. A questo punto, se esistono dati di gioco salvati, comparirà l'opzione "Load" (carica). Alcuni elementi, come i personaggi modificati e le impostazioni delle opzioni, sono caricati automaticamente all'inizio del gioco.





# Il menu principale

Nel menu principale potrai cambiare le impostazioni del gioco, iniziare una nuova partita o vedere informazioni sul mondo di Dynasty Warriors.

#### **Xbox Live**

Gioca con chi vuoi, in qualsiasi momento e dovunque con Xbox Live®! Crea il tuo profilo, chiacchera con i tuoi amici, scarica contenuti dal Marketplace di Xbox Live e invia e ricevi videomessaggi o messaggi vocali. Collegati! Ti aspetta un universo rivoluzionario.

### Connessione

Per poter usare Xbox Live, devi dotarti di una connessione Internet a banda larga per la tua console Xbox e abbonarti al servizio Xbox Live. Per stabilire se Xbox Live è disponibile nella zona in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox Live, vai su www.xbox.com/live.

#### IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quale gioco possono accedere i giovani giocatori sulla base dell'età consigliata per il tipo specifico di contenuto. Per ulteriori informazioni, vai su www.xbox.com/familysettings.



# **OPTIONS (OPZIONI)**

Cambia le impostazioni del gioco.

SETTINGS (IMPOSTAZIONI) Scegli le impostazioni di visualizzazione per la mappa.

CONTROLS Scegli le impostazioni per le vibrazioni e il sistema di controllo (SISTEMA DI CONTROLLO) quando usi l'arco. Assegna le funzioni ai tasti del controller

secondo le tue preferenze.

SOUND (sonoro) Cambia le impostazioni relative al sonoro e ascolta i brani musicali

SCREEN ADJUST Cambia la posizione dell'immagine sullo schermo e le impostazioni

(REGOLAZIONI DELLO SCHERMO) relative alla luminosità.

SAVE / LOAD (SALVA / CARICA) Impostazioni relative al salvataggio e al caricamento.

RESET ABILITIES Fai tornare tutti gli ufficiali alle caratteristiche e ai livelli

(AZZERA LE ABILITÀ) d'esperienza normali.

#### Immergiti nel gioco con la magia del Dolby® Digital 5.1.

Questo gioco e' realizzato in Dolby® Digital 5.1. Collega la tua Microsoft Xbox 360 ad un impianto surround provvisto di decodifica Dolby Digital utilizzando un cavo ottico digitale. Il cavo ottico digitale deve essere inserito nell'apposito alloggio che troverai alla base di un Cavo component AV ad alta definizione Xbox 360, o di un Cavo AV ad alta definizione VGA Xbox 360, o ad un Cavo AV S-Video Xbox 360. Dalla videata "System" della Xbox Dashboard, vai dentro "Impostazioni console", seleziona "Audio" e scegli "Uscita digitale". Fatto ciò, attiva "Dolby Digital 5.1" per sperimentare l'eccitante mondo del suono in surround.



# Modalità Edit (Modifica)

Usando la modalità Modifica, potrai creare fino a dieci nuovi ufficiali. Potrai usare gli ufficiali che hai creato in modalità Impero o in modalità Libera. Per iniziare, scegli un file vuoto.

NAME (NOME)	Inserisci il nome (massimo 10 caratteri).
GENDER (SESSO)	Scegli se l'ufficiale è un uomo o una donna.
FACE (VOLTO)	Scegli il volto e la pettinatura.
BODY	Muovi i selettori a scorrimento per determinare l'altezza e il peso
(STRUTTURA FISICA)	dell'ufficiale.
APPEARANCE	Scegli il copricapo e gli abiti dell'ufficiale. Man mano che
(ABBIGLIAMENTO)	progredisci in modalità Impero, sbloccherai nuove opzioni relative all'abbigliamento.
MOTION	Seleziona lo stile di combattimento dell'ufficiale. Lo stile di
(MOVIMENTI)	combattimento scelto determina le armi che il personaggio può usare.
VOICE (VOCE)	Seleziona la voce che più si addice all'ufficiale.

# Avvio del gioco



# L'ARCHIVIO

I personaggi e gli oggetti che incontri nel corso del gioco vengono aggiunti al menu dell'Archivio. Visita l'Archivio per esaminare i modelli dei personaggi presenti nel gioco, una serie di illustrazioni tratte dalle fasi di sviluppo, varie sequenze animate e molte altre cose ancora!



## Officers (Ufficiali)

Vedi i modelli e ascolta le voci degli ufficiali che hai incontrato nel gioco. Premi BACK per accedere ad altre opzioni.



# TROOPS (TRUPPE)

Vedi i modelli dei soldati che compongono i battaglioni comandati dagli ufficiali. Premi BACK per accedere ad altre opzioni.



# GALLERY (RACCOLTA)

Vedi varie illustrazioni, sequenze animate relative agli eventi e altri filmati che avrai sbloccato.



# WEAPONS (ARMI)

Vedi le immagini e le caratteristiche di base delle armi presenti nel gioco.



# ITEMS (OGGETTI)

Vedi le immagini e le descrizioni degli oggetti che hai sviluppato in modalità Impero.



# POLICIES (SCELTE)

Vedi le scelte che hai sbloccato in modalità Impero.



# **ENCYCLOPEDIA (ENCICLOPEDIA)**

Vuoi conoscere meglio la storia militare cinese del II e III secolo d.C.? Qui potrai avere molte informazioni sul periodo dei Tre Regni in cui questo titolo è ambientato, e scoprire il ruolo rivestito da ciascun ufficiale in quel periodo.

# Modalità Libera

In modalità Libera puoi scegliere un personaggio e combattere una battaglia.



# **SETUP (IMPOSTAZIONI)**

Seleziona la battaglia che vuoi combattere, e poi scegli se vuoi invadere (Invade) o difendere (Defend). A questo punto accederai a un menu nel quale potrai cambiare:



DIFFICULTY	Scegli il livello di difficoltà che
(DIFFICOLTÀ)	preferisci tra i cinque disponibili: da Novice
	(principiante) fino a Chaos (caos).
CONDITIONS	Quest'impostazione è relativa alle truppe che
(CONDIZIONI)	combattono al tuo fianco. Peggiori sono le
	condizioni, meno numerose sono le truppe.
EXPERIENCE	Se scegli "Yes" (Sì), i personaggi e le armi
(ESPERIENZA)	mantengono l'esperienza guadagnata nelle precedenti
	battaglie. Se scegli "No", personaggi e armi saranno ai



# OFFICER SELECT (SCELTA DEGLI UFFICIALI)

valori iniziali durante il combattimento.

Per ciascuna battaglia c'è un elenco predefinito di ufficiali, ma puoi sostituirli con quelli che hai sbloccato durante il gioco o che hai creato in modalità Modifica.





# BATTLE SETTINGS (IMPOSTAZIONI PER LA BATTAGLIA)

A questo punto passerai alla schermata delle informazioni, dove sono presenti la mappa dell'area e diverse opzioni che potrai modificare prima della battaglia. In questa schermata, un secondo giocatore può unirsi alla battaglia come tuo generale premendo il tasto START (avvio). Vai a pagina 15 per ulteriori informazioni sulle opzioni che puoi modificare prima della battaglia.



In modalità Impero, il tuo compito è unificare le 25 zone della Cina sotto un solo generale. Invadi le aree nemiche e compi scelte oculate per far crescere il tuo esercito.

# Avvio della partita in modalità Impero



## SELEZIONE DELLO SCENARIO

In modalità Impero, sono inizialmente disponibili due scenari. Il primo si fonda su avvenimenti storici, mentre il secondo, basato su eventi di fantasia, è chiamato "Gathering of Heroes" (La riunione degli eroi) e distribuisce le forze casualmente tra le varie fazioni. Man mano che progredisci nel gioco, potrai sbloccare altri scenari.



## **SELEZIONE DELLE FORZE**

Seleziona l'area colorata su cui vuoi governare nella schermata "Forces" (Forze) di uno scenario storico. Se scegli un'area neutrale (in bianco), puoi scegliere il governatore e gli ufficiali nella schermata "OFFICERS" (Ufficiali), selezionando tra i personaggi sbloccati e quelli creati in modalità Modifica. Nello scenario "Gathering of Heroes", potrai scegliere gli ufficiali per qualsiasi area.

#### • NOTA: Nuovi ufficiali

Quando recluti un nuovo ufficiale in modalità Impero, potrai selezionarlo la prossima volta che inizierai una partita in modalità Impero o in modalità Libera. Ricorda di salvare la partita opii volta che accanto a un personaggio non compare il messaggio "écet" (Ottieni).



# SCELTA DELLE IMPOSTAZIONI

MAP (MAPPA)	Determina le impostazioni di visualizzazione per la mappa automatica
DIFFICULTY	Il livello di difficoltà influisce sulla forza dei nemici e sulla
(DIFFICOLTÀ)	possibilità di effettuare salvataggi durante le battaglie.
EXPERIENCE	Se quest'opzione è impostata su "Yes" (Sì), gli ufficiali
(ESPERIENZA)	mantengono l'esperienza acquisita in altre partite, ad esempio nelle battaglie combattute in modalità Libera.
TIME LIMIT	Se quest'opzione è impostata su "Yes" (Sì), per ottenere la vittoria
(LIMITE DI TEMPO)	devi unificare tutta la Cina entro 200 turni.
EDIT OFFICERS	Se quest'opzione è impostata su "Yes" (Sì), i personaggi creati in
(UFFICIALI MODIFICATI)	modalità Modifica possono fare la loro comparsa nel gioco.
ANNEX (ANNESSIONE)	Se quest'opzione è impostata su "Ruler" (Governante), il vincitore che conquista l'area dove si trova il governante si aggiudica tutte le terre dello sconfitto. Se, invece, l'opzione è impostata su "Isolate" (Isolamento), il vincitore non dovrà l'asciare vie di fuga allo sconfitto per conquistare i suoi possedimenti.
OFFICER LIMIT	Imposta le regole per il numero massimo di ufficiali che puoi
(LIMITE DI UFFICIALI)	controllare.
OFFICER DEATH (MORTE DEGLI UFFICIALI)	Se quest'opzione è impostata su "No", gli ufficiali non possono morire al di fuori degli eventi della trama.
(	

# La fase iniziale



# SPECIAL EVENTS (EVENTI SPECIALI)

Nella prima parte di ciascun turno potresti essere avvicinato da governanti avversari che vogliono allearsi con te o da ufficiali destituiti dal loro precedente incarico che ti offrono i loro servigi. Certe aree possono essere colpite da calamità naturali, come terremoti o epidemie, che peggiorano la situazione finanziaria, diminuiscono le difese della zona o uccidono i soldati.



# REVENUE REPORT (CONSUNTIVO DELLE ENTRATE)

All'inizio di ogni turno riceverai un documento nel quale sono indicate le entrate relative alla stagione precedente. Ogni turno rappresenta una stagione dell'anno. Le entrate crescono con l'aumentare delle tue forze e delle aree che hai conquistato.

# La fase delle scelte



# LE SCELTE

Nel passo successivo dovrai decidere le strategie per il resto del turno. Per ulteriori informazioni sulle scelte che puoi fare, vai a pagina 10. Puoi determinare le tue scelte nei tre modi riportati di seguito.

#### CONSULT (CONSULTA)

Metti in pratica i due suggerimenti proposti da uno dei tuoi ufficiali. Indipendentemente dall'ufficiale che hai scelto, devi accettare entrambi i suoi consigli, e non puoi selezionare una sola delle proposte. In caso tu non voglia accettare suggerimenti, scegli "SELECT NONE" (non accettare suggerimenti) per tornare al menu precedente.

### **DELEGATE (DELEGA)**

Scegli un ufficiale e assegnagli il compito di prendere tutte le decisioni per quel turno. L'ufficiale selezionato prenderà tante decisioni quanti sono gli ordini rimanenti.

#### ASSIGN (ASSEGNA)

Fai la scelta che preferisci e mettila in pratica. Inizialmente le scelte disponibili sono limitate, ma i tuoi ufficiali ne svilupperanno di nuove man mano che usi le opzioni "Consult" e "Delegate". Ogni volta che metti in pratica una scelta contrassegnata dall'indicazione "New!" (nuova), essa comparirà nell'elenco delle decisioni disponibili.

#### • NOTA: Limiti per gli ordini

Il numero di ordini che puoi impartire varia in base alle aree di cui hai il controllo. Ricorda che l'implementazione di ogni scelta ha un suo costo in oro, e non puoi metterne in pratica una che non puoi permetterti! Incassi oro all'inizio di ciascun turno e come risultato dell'implementazione di certe scelte.

LE REGIONI CONTROLLATE	ORDINI PER TURNO
1	1
2 - 3	2
4 - 9	3
10 - 15	4
16 - 25	5

# A)

# STATION OFFICERS (POSIZIONAMENTO DEGLI UFFICIALI)

È importante mantenere gli ufficiali migliori nelle linee avanzate. Puoi attaccare una determinata area solo con gli ufficiali presenti nelle zone adiacenti al bersaglio. Solo gli ufficiali presenti nell'area attaccata, o in una adiacente, possono difenderla dall'offensiva nemica. Il comando "Station" (Posiziona) è un'azione che non comporta l'utilizzo di un ordine.

Per muovere gli ufficiali, scegli un'area sotto il tuo controllo e, successivamente, seleziona un'altra zona. A questo punto puoi spostare gli ufficiali liberamente da un'area all'altra, e inserirli o rimuoverli dalla lista "Unplaced" (non assegnati). Gli ufficiali che restano nella lista "Unplaced" al termine del posizionamento saranno espulsi dal tuo esercito.



## **ALTRE FUNZIONI**

Se scegli il comando "Info" (informazioni), accederai a una schermata dove potrai visualizzare numerosi dati, tra cui:

FORCES (FORZE)	Gli avversari e la forza delle loro truppe.
AREAS (AREE)	Le difese, il reddito e le risorse per ogni area.
OFFICERS (UFFICIALI)	Le caratteristiche di base per ciascuno degli ufficiali presenti nel tuo esercito.
WEAPONS (ARMI)	Le caratteristiche attuali di tutte le armi presenti nel gioco.
ITEMS (OGGETTI)	L'inventario attuale del tuo esercito.
POLICIES (SCELTE)	L'elenco delle scelte in atto.
TACTICS (TATTICHE)	L'elenco delle tattiche disponibili per il tuo esercito.
ALLIES (ALLEATI)	I tuoi alleati e la durata delle intese.

# Le scelte

Commercio	
	DESCRIZIONE
Promote Craft (Sviluppo della produzione)	Incoraggia lo sviluppo nelle aree sotto il tuo controllo. Ricevi 300 unità d'oro.
Promote Craft+ (Forte sviluppo della produzione)	Incoraggia maggiormente lo sviluppo nelle aree sotto il tuo controllo. Ricevi oro.
Southern Trade (Commercio verso sud)	Investi nel commercio con le aree meridionali per ottenere oro e oggetti.
Northern Trade (Commercio verso nord)	Investi nel commercio con le aree settentrionali per ottenere oro e oggetti.
Western Trade (Commercio verso ovest)	Investi nel commercio con le aree occidentali per ottenere oro e oggetti.
Nanman Trade (Commercio con i Nanman)	Investi nel commercio con i Nanman per ottenere oro e oggetti.

Governance (Governo)	Ispeziona le aree sotto il tuo controllo e ascolta i suggerimenti della popolazione.	
Charitable Aid (Aiuti)	Mostra la tua benevolenza distribuendo una grande quantità d'oro tra la popolazione.	
Rob Grave (Saccheggia la tomba)	Saccheggia una tomba per ottenere oro e oggetti.	
Emergency Tax (Tassa speciale)	Imponi alla popolazione una tassa di 500 unità d'oro.	
	Equipaggiamento	
	DESCRIZIONE	
Production (Produzione)	Produci 1 unità degli oggetti sviluppati.	
Upgrade (Migliora)	Migliora la qualità di un oggetto e aumentane il livello.	
Upgrade + (Migliora di molto)	Migliora di molto la qualità di un oggetto e aumentane il livello.	
Development (Sviluppo)	Promuovi la manifattura nelle aree di cui hai il controllo e sviluppa u nuovo oggetto da produrre.	
Bladesmith (Mastro spadaio)	Aumenta il livello di tecnologia del mastro spadaio.	
Spearsmith (Mastro lanciere)	Aumenta il livello di tecnologia del mastro lanciere.	
Weaponsmith (Mastro armaiolo)	Aumenta il livello di tecnologia del mastro armaiolo.	
All Smith (Tutti i mastri)	Aumenta il livello di tecnologia di tutti i mastri che producono armi.	
Philanthropy (Filantropia)	a) Dai alla popolazione oro e tutte le unità dell'oggetto di cui hai maggiore disponibilità.	
Depotism (Dispotismo)	Chiedi alla popolazione oro e oggetti.	
Popolazione		
	DESCRIZIONE	
Search Local (Ricerca locale)	Cerca persone in una delle aree sotto il tuo controllo. Potrai provare a reclutare tutti i soggetti che troverai.	
Search Wide (Ricerca globale)	Cerca persone in tutte le aree sotto il tuo controllo. Potrai provare a reclutare tutti i soggetti che troverai.	
Recruit (Recluta)	Cerca persone nelle aree sotto il tuo controllo e in quelle adiacenti. Potrai reclutare una persona tra quelle che troverai.	
Hire Local (Assumi locale)	Offri un oggetto a un ufficiale libero che si trova in una delle aree sotto il tuo controllo, o a un ufficiale di un altro esercito per convincerli a unirsi a te.	
Hire Wide (Assumi globale)	Offri un oggetto a un qualunque ufficiale libero che si trova in una delle aree sotto il tuo controllo o a un ufficiale di un altro esercito per convincerli a unirsi a te.	
Train (Addestra)	Addestra un ufficiale per aumentarne l'esperienza.	
	Rapporti con le altre regioni	
	DESCRIZIONE	
61	Sigla un'alleanza con un'altra fazione. Validità: un anno.	
Short Alliance (Alleanza breve)		

Request (Richiesta)	Chiedi rinforzi a un alleato. Vale solo per il turno in corso.
Surrender (Resa)	Chiedi a un'altra fazione di arrendersi.
Annul Alliance (Sciogli alleanza)	Annulla un'alleanza siglata con un'altra fazione.
Entice Enemy (Attira nemico)	Chiedi a un ufficiale di un'altra fazione di disertare e passare dalla tua parte durante la battaglia in questo turno.
Cause Uprising (Sommossa)	Orchestra una sommossa popolare in un'area controllata da un'altra fazione.
Cause Revolt (Ribellione)	Chiedi a un ufficiale di un'altra fazione di ribellarsi e di dichiarare l'indipendenza del suo territorio.
Invite Attack (Provocazione)	Provoca un'altra fazione, spingendola ad attaccare un'area sotto il tuo controllo.
Hard March (Marcia forzata)	Muoviti in un'area non adiacente a quella dove ti trovi (solo per il turno in corso).
	Esercito
	DESCRIZIONE
Reinforce (Rinforzi)	Invia 1000 soldati a un ufficiale.
Reinforce+ (Rinforzi +	Invia 2000 soldati a un ufficiale.
Reinforce++(Rinforzi++)	Invia a un ufficiale tanti soldati quanti ne servono per reintegrare totalmente le sue forze.
Replenish (Nuove forze)	Invia 500 soldati a ciascun ufficiale.
Replenish+ (Nuove forze+)	Invia 1000 soldati a ciascun ufficiale.
Replenish++ (Nuove forze++)	Invia 2000 soldati a ciascun ufficiale.
Defense (Difesa)	Aumenta le difese in un'area sotto il tuo controllo.
Defense+ (Difesa +)	Aumenta le difese in tutte le aree sotto il tuo controllo.
Release (Congeda)	Congeda il 20% dei soldati assegnati a ciascun ufficiale.
Conscript (Leva obbligatoria)	Recluta truppe tra la popolazione fino a quando tutti gli ufficiali non dispongono del numero massimo di soldati permesso.
	Strategia
	DESCRIZIONE
Hinder (Ostacola)	Ostacola un'unità nemica che sta reintegrando le sue forze dopo una battaglia combattuta nel turno in corso.
Expedite (Agevola)	Agevola un'unità alleata che sta reintegrando le sue forze dopo una battaglia combattuta nel turno in corso.
Local Aid (Supporto locale)	La popolazione che si è ribellata al nemico durante la tua invasione si unirà a te.
Blockade (Blocchi)	Blocca i rinforzi nemici per il turno in corso, impedendo loro di unirsi alla battaglia.
Equal Start (Avvio paritario)	Inizia lo scontro con circa la metà delle basi presenti nel campo di battaglia.

Neutral Start (Avvio neutrale)	Inizia la battaglia con tutte le basi neutrali, a eccezione dell'accampamento principale.	
Extend Time (Più tempo)	Estendi di 10 minuti il limite di tempo per la battaglia.	
Shorten Time (Meno tempo)	Riduci di 5 minuti il limite di tempo per la battaglia.	
Point Increase (Più punti)	Raddoppia l'esperienza guadagnata dall'ufficiale che controlli in battaglia in questo turno.	
Scout Report (Esplorazione)	Invia un esploratore per scoprire gli obiettivi e le tattiche dell'esercito nemico.	
	Azioni Speciali	
	DESCRIZIONE	
Juggernaut	Crea dei mostri giganteschi e usali in battaglia nel turno in corso.	
Sorcerers (Stregoni)	Arruola un'unità di stregoni e falla combattere al tuo fianco nel turno in corso.	
Beastmasters (Domatori e belve)	Arruola un'unità di domatori con le loro belve e falla combattere al tuo fianco nel turno in corso.	
Armor Troops (Truppe corazzate)	Arruola un'unità di truppe corazzate e falla combattere al tuo fianco nel turno in corso.	
Bandits (Banditi)	Arruola un'unità di banditi e falla combattere al tuo fianco nel turno in corso.	
Wood Ox (Buoi di legno)	Crea dei carri di legno e usali in battaglia nel turno in corso.	
Fire Arrows (Frecce incendiarie)	Equipaggia i tuoi arcieri con frecce incendiarie per una battaglia nel turno in corso.	
Ice Arrows (Frecce gelide)	Equipaggia i tuoi arcieri con frecce gelide per una battaglia nel turno in corso.	
` '	Tattiche	
	DESCRIZIONE	
Raze Grounds (Radi al suolo)	Incendia l'intero campo di battaglia, infliggendo gravi danni all'esercito nemico per un periodo di tempo determinato.	
Capture (Cattura)	Le tue abilità saranno ridotte della metà per un certo periodo di tempo, ma catturerai tutti gli ufficiali nemici che sconfiggi.	
Call Reserves (Riserve)	Riporta al massimo le forze di tutte le unità alleate.	
Poison Enemy (Avvelena)	Diminuisci il numero dei soldati di tutte le truppe nemiche.	
Set Ambush (Imboscata)	Tendi un'imboscata al nemico, infliggendo danni alle unità avversarie.	
Charm Enemy (Affascina)	Convinci i nemici intorno a te ad arrendersi e a unirsi al tuo esercito.	
Rally Troops (Arringa)	Fai crescere il morale di tutte le truppe alleate.	
Force March (Marcia veloce)	Aumenta la velocità di movimento di tutte le unità alleate per un certo periodo di tempo	
Slow March (Rallenta)	Fai diminuire la velocità di movimento e d'attacco di tutte le unità nemiche.	
Demoralize (Demoralizza)	Demoralizza tutte le truppe nemiche.	

#### Sviluppa tattiche e oggetti per le battaglie!

Gli oggetti che migliorano le caratteristiche dei combattenti, danno loro nuovi poteri o forniscono cavalli ed elefanti non si trovano sul campo di battaglia. Tali oggetti devono essere sviluppati usando le scelte politiche a tua disposizione. Quando crei un oggetto, puoi aumentarne la quantità in tuo possesso (fino a un massimo di nove unità) usando la scelta corretta, reintegrando così quelli andati persi in battaglia. Lo stesso vale per le tattiche, che possono ribaltare a tuo favore l'esito delle battaglie. Ricorda che puoi avere fino a cinque tattiche per volta.

### Controlla i livelli delle tue truppe!

Non puoi vincere le battaglie senza un esercito numeroso. Un abile condottiero deve sempre rimpiazzare i soldati caduti in battaglia. Usa correttamente le scelte relative all'esercito per reintegrare i ranghi della tua armata.

#### Rispetto e paura

I governanti saggi ottengono il rispetto dei loro sudditi. I regnanti crudeli sono invece odiati e temuti. Chi governa rispettando costantemente il popolo avrà accesso a politiche illuminate e, man mano che progredisce nel gioco, non potrà più

fare scelte ingiuste. Al contrario, i capi che esercitano sempre la tirannia potranno usare politiche sempre più dispotiche e non potranno più accedere a quelle moderate.

Se i tuoi sudditi sono felici, si offriranno volontari per combattere nel tuo esercito in caso di invasione. Se, invece, la popolazione non è soddisfatta, potrebbe schierarsi dalla parte degli invasori e lottare al loro fianco!



# La fase di battaglia



# COSTRUISCI IL TUO IMPERO SUL CAMPO DI BATTAGLIA

Dopo aver scelto le politiche da implementare e dove posizionare le truppe, seleziona "Proceed" (procedi) per passare alla fase di battaglia, dove potrai invadere le aree confinanti, aiutare gli alleati nei combattimenti, o difendere il tuo territorio dagli avversari. Potrai partecipare a una sola battaglia per ogni turno. Se vuoi passare al turno successivo senza combattere, seleziona "Skip Battle" (salta battaglia).

#### INVADI

Sferra un attacco contro un'area confinante. Se vincerai la battaglia, gli ufficiali nemici si uniranno a te e il territorio passerà sotto il tuo controllo. Prima di attaccare un territorio, studia con attenzione le sue difese nella schermata delle informazioni.

#### DIFENDI

Dirigi personalmente le operazioni di difesa in un territorio attaccato dal nemico. Se decidi di non difendere un'area, o se sei impossibilitato a farlo perché sei stato attaccato più volte durante lo stesso turno, il risultato degli scontri verrà deciso dal confronto tra le forze d'invasione e quelle di difesa.

#### AZIONI CONGIUNTE

Quando un alleato ti chiede aiuto, puoi inviare un ufficiale per supportarlo. Seleziona "Joint Attack" (attacco congiunto) per partecipare all'invasione portata avanti da un alleato. Scegli "Help Ally" (aiuta alleato) per aiutare una fazione amica a difendere il suo territorio dai rivali. Le vittorie ottenute nelle azioni congiunte non ti danno diritto a nuovi territori, ma riceverai oro in cambio dell'aiuto che hai fornito.



# SELEZIONE DELLE UNITÀ

Successivamente dovrai selezionare gli ufficiali che parteciperanno alla battaglia. In caso tu conduca un'invasione, potrai selezionare solo gli ufficiali posizionati nelle aree collegate al bersaglio da una linea bianca. Puoi scegliere fino a tre generali e tre luogotenenti. Il primo giocatore controllerà il primo generale selezionato, mentre un secondo utente potrà muoverne un altro scelto tra i due rimanenti.

#### • NOTA: Il grado degli ufficiali

I personaggi più importanti e quelli creati in modalità Modifica hanno tutti il grado di generale. In battaglia, puoi controllare solo un generale. I generali che non controlli possono usare le loro abilità in battaglia, mentre i luogotenenti non possono farlo. Di seguito sono elencate le abilità che puoi usare in battaglia.

RUSH (SCATTO)	Aumento temporaneo della forza d'attacco delle truppe del generale
DEFEND (DIFESA)	Aumento temporaneo della forza di difesa delle truppe del generale
RALLY (ENTUSIASMO)	Il morale delle truppe del generale sale notevolmente
SPEED (VELOCITÀ)	Aumento temporaneo della velocità delle truppe del generale
ASSAULT (ASSALTO)	Attacca con violenza una base nemica
FIRE (INCENDIO)	Incendia una base nemica, danneggiando chiunque si trovi al suo interno
TAUNT	Provoca i nemici per farli uscire allo scoperto

# Il campo di battaglia

Non importa se giochi in modalità Impero o in modalità Libera: per vincere le battaglie dovrai dimostrarti un abile stratega e avere riflessi pronti.



## **OPZIONI PRIMA DELLA BATTAGLIA**

Nella schermata delle informazioni hai accesso a diverse opzioni e puoi consultare la mappa del campo di battaglia. In questa schermata, un secondo giocatore può unirsi all'azione premendo il tasto START (avvio) sul suo controller.

### PREPARATIONS (PREPARATIVI)

I giocatori possono cambiare l'arma usata dai personaggi da loro controllati e aggiungere al loro equipaggiamento una sella, un globo e fino a cinque oggetti (vai a pagina 18 per ulteriori informazioni). Ricorda che, indipendentemente dall'esito della battaglia, gli oggetti presenti nell'equipaggiamento andranno persi alla fine dello scontro.

#### **CONDITIONS (CONDIZIONI)**

Vedi quali sono le condizioni di vittoria e di sconfitta per la battaglia. Di norma, per vincere dovrai conquistare una certa base nemica, quindi questo è il momento adatto per pianificare la strategia che ti condurrà alla vittoria.

#### UNIT INFO (INFORMAZIONI SULLE UNITÀ)

Vedi le posizioni di partenza degli ufficiali di tutte le fazioni impegnate sul campo di battaglia. Puoi anche vedere il livello, il morale e le abilità delle forze in campo.

#### TACTICS (TATTICHE)

Seleziona fino a due delle tattiche di battaglia speciali che hai preparato nella fase delle scelte politiche. Alcune tattiche sono attive durante tutto il combattimento, mentre altre devono essere selezionate quando più lo reputi opportuno. Le tattiche scelte vanno perse al termine della battaglia.

#### OPTIONS (OPZIONI)

Cambia le tue preferenze per la visualizzazione della mappa e scegli il brano musicale che ti accompagnerà durante la battaglia.

#### Main Menu (Esci dal gioco)

Seleziona per tornare al menu principale.



## OPZIONI DURANTE LA BATTAGLIA

Durante le battaglie, premi il tasto START (avvio) per accedere alla schermata delle informazioni, dove compaiono alcune nuove opzioni in aggiunta a quelle descritte in precedenza.

### PERSONAL (INFORMAZIONI PERSONALI)

In questa schermata potrai visualizzare le caratteristiche del tuo personaggio e gli oggetti con cui è equipaggiato.

## UNIT INFO (INFORMAZIONI SULLE UNITÀ)

Durante la battaglia, potrai usare questo comando per impartire ordini specifici ai tuoi ufficiali:

	Attacca uno specifico ufficiale nemico.
ATTACK BASE (ATTACCA BASE)	Attacca una base controllata dal nemico.
AID UNIT (AIUTA UNITÀ)	Aiuta un ufficiale alleato.
AID BASE (AIUTA BASE)	Difendi una tua base dall'attacco nemico.
NONE (NIENTE)	L'ufficiale decide da solo cosa fare.

### **BATTLE LOG (REGISTRO DELLA BATTAGLIA)**

Se, nella confusione della battaglia, non vedi qualcuno dei messaggi che compaiono su schermo, con quest'opzione potrai leggere le ultime 64 comunicazioni inviate.

#### RETREAT (RITIRATA)

Prendi atto dello strapotere nemico e abbandona il campo di battaglia. Se ti ritiri, alcuni dei tuoi ufficiali potranno essere catturati dai rivali, in maniera analoga a quanto accade in caso di sconfitte normali.

#### 2P EXIT (ABBANDONO DEL SECONDO GIOCATORE)

Se due utenti prendono parte all'azione, il secondo giocatore può scegliere quest'opzione per abbandonare la battaglia e far controllare il suo personaggio dal computer.

### INTERIM SAVE (SALVATAGGIO INTERMEDIO)

Salva la situazione durante la battaglia. Il livello di difficoltà scelto determina il numero di salvataggi intermedi che puoi effettuare:

NOVICE (principiante)	Nessun limite
EASY (facile)	Nessun limite
NORMAL (normale)	3 salvataggi
HARD (difficile)	1 salvataggio
CHAOS (caos)	Nessun salvataggio

# Vittoria e sconfitta



# IL BOTTINO DI GUERRA

Quando vinci una battaglia, conquisti vari oggetti e raggiungi determinati obiettivi. Gli oggetti conquistati non vanno nel tuo inventario, ma sono automaticamente usati per aumentare le caratteristiche del tuo generale, migliorare le tue armi o aggiungere oro alle tue finanze. Più è difficile la battaglia, più prezioso è il bottino che conquisti in caso di vittoria.



## **COME MODIFICARE LE ARMI**

Tra le ricompense che puoi ottenere ci sono delle pergamene che, se aggiunte a un'arma, ne migliorano le caratteristiche. Ciascuna arma può essere equipaggiata con un massimo di cinque pergamene.



# **COME GUADAGNARE PUNTI ESPERIENZA**

Tu e i tuoi ufficiali guadagnerete punti in base alle azioni compiute in battaglia (come, ad esempio, conquistare una base o sconfiggere un generale) e all'esito finale dello scontro. I punti ottenuti aumentano il livello d'esperienza e migliorano le caratteristiche dei personaggi.



# VITTORIA IN MODALITÀ IMPERO

Dopo aver vinto una battaglia in cui hai coperto il ruolo di invasore, il territorio dove è avvenuto lo scontro viene aggiunto ai tuoi possedimenti. Il limite di ufficiali e le tue entrate aumentano, e acquisti la capacità di produrre gli oggetti tipici del territorio. Se, invece, vinci una battaglia in cui difendevi una tua zona, mantieni il possesso del territorio attaccato. In entrambi i casi, puoi arruolare nel tuo esercito gli ufficiali nemici catturati (pagando un prezzo compreso tra 400 e 4000 unità d'oro per ciascuno di essi) oppure lasciarli andare.



# SCONFITTA IN MODALITÀ IMPERO

Se perdi una battaglia in cui eri il difensore, l'area attaccata passa sotto il controllo dell'avversario. Nel caso tu perda tutti i tuoi territori, la partita termina. Alcuni degli ufficiali che hanno combattuto al tuo fianco potranno essere catturati dal nemico, che sceglierà se arruolarli nel suo esercito o lasciarli andare.

# Gli oggetti

Non troverai sul campo di battaglia gli oggetti descritti in queste pagine. Per ottenerli, devi svilupparli nelle fasi delle scelte politiche in modalità Impero. Potrai aggiungerli al tuo equipaggiamento prima di ogni scontro ma, dopo il combattimento, andranno persi.



#### I GLOBI

I globi aggiungono ai tuoi attacchi caricati effetti basati sugli elementi. Non è possibile aumentare il livello degli effetti.



### Globo di fuoco

Aggiunge uno speciale attacco di fuoco.



## Globo di ghiaccio

Aggiunge uno speciale attacco di ghiaccio.



#### Globo dell'ombra

Permette di sconfiggere i nemici con un colpo solo, ma svuota l'indicatore Musou



### Globo della luce

Le difese dei nemici non resistono ai tuoi attacchi.



# LE SELLE

Quando aggiungi una sella al tuo equipaggiamento, inizierai la battaglia in groppa a un cavallo o a un elefante.



#### Sella di Red Hare (cavallo)

Comincia la battaglia in groppa al cavallo Red Hare.



#### Sella di Hex Mark (elefante)

Comincia la battaglia in groppa all'elefante Hex Mark.



## **POTENZIAMENTI**

Gli oggetti di potenziamento migliorano le tue caratteristiche per tutta la durata della battaglia. Ciascuna caratteristica può essere portata fino al livello 20.



# STO.

# OGGETTI SPECIALI

Gli oggetti speciali donano un'abilità speciale oppure modificano un elemento del gioco. Non possono aumentare di livello.



# IN BATTAGLIA

# La schermata di gioco durante le battaglie

### Indicatore dell'energia vitale del nemico

La barra rossa mostra l'energia vitale del nemico.

## Nome / Grado / Morale

Sotto l'indicatore dell'energia vitale compaiono il nome e il grado dell'avversario. Le stelle rappresentano il morale della sua unità

### Contatore della combo

L'indicatore della combo compare quando metti a segno più di cinque colpi in successione.



### Informazioni sul giocatore



Compare se raccogli un gettone Musou. Premi la levetta destra per usarlo ed entrare in modalità Rabbia Musou.

#### Frecce rimanenti

Il numero di frecce nella tua faretra. Puoi reintegrare la tua scorta con le frecce che trovi sul campo di battaglia.

#### Indicatore dell'abilità

Quando usi un oggetto che migliora temporaneamente le abilità del personaggio, compare quest'indicatore che mostra la durata residua dell'effetto.

#### Indicatore dell'energia vitale

L'energia vitale residua del tuo personaggio. Se la esaurisci, la battaglia ha termine. I tuoi attacchi Musou risulteranno più efficaci se il personaggio non è in buone condizioni, quando l'energia vitale è nella zona rossa dell'indicatore.

#### **Indicatore Musou**

Quando quest'indicatore si riempie, puoi eseguire un potente attacco Musou o lanciare più frecce in successione.

### Situazione attuale

#### Forze in campo

Queste barre indicano le truppe attualmente in campo. La barra blu si riferisce alle tue forze, mentre quella rossa indica di quante truppe dispongono i nemici.

#### **Revival Count**

I numeri a sinistra e a destra dell'indicatore delle forze in campo mostrano quante volte ciascuna fazione può riportare in azione i suoi ufficiali sconfitti in combattimento. I numeri decrescono di un'unità ogni volta che un ufficiale battuto torna a combattere.

## Situazione della base

Quando sei in una base, i puntini che compaiono sull'indicatore delle forze in campo mostrano quanti ufficiali di ciascuna fazione ci sono. Quando un esercito perde tutti gli ufficiali, gli avversari conquistano la base.

### Tempo rimanente

Se, allo scadere del tempo limite per la battaglia, non c'è ancora un vincitore, la fazione che difende si aggiudica lo scontro.

#### Nemici sconfitti

La quantità di avversari che il tuo personaggio ha sconfitto con le sue mani.

### Indicatore di divieto d'accesso

Se sei in groppa a un cavallo o a un elefante, non potrai accedere a certe aree. Dovrai scendere e proseguire a piedi. Le zone a cui non hai accesso nemmeno a piedi sono le vie di ritirata del nemico.

#### Mappa

Le aree alleate sono colorate in blu, mentre quelle controllate dal nemico appaiono in rosso. Consulta la mappa locale per vedere più in dettaglio cosa succede sul campo di battaglia.





Mappa completa

Mappa locale



# IN BATTAGLIA

# Il sistema di controllo in battaglia



# MOVIMENTO

#### Movimento

## levetta sinistra



Muovi il tuo personaggio in qualsiasi direzione usando la levetta sinistra. Nel menu delle opzioni puoi scegliere di controllare il personaggio usando il tasto direzionale.

## LB + levetta sinistra

Tieni premuto LB e usa la levetta sinistra per muovere il tuo personaggio facendolo restare rivolto nella direzione che preferisci.

# [A] (+ levetta sinistra)



Premi [A] per saltare. Usa la levetta sinistra per scegliere in quale direzione saltare. Più a lungo tieni premuto [A], più salti in alto.

## [A]



Premi [A] quando sei accanto a un cavallo o a un elefante per salire in groppa all'animale. Per smontare di sella, premi [A] quando sei su un cavallo o su un elefante.



# **ATTACCHI**

## Attacco normale [X]



Effettua un attacco normale usando l'arma con cui è equipaggiato il tuo personaggio. Premi il tasto ripetutamente per eseguire una combo. Il numero di colpi in una combo varia in base all'arma usata (di solito, da 4 a 6).

### Attacco in corsa

## [X] mentre il personaggio è in movimento



Premi [X] dopo aver percorso almeno sette passi per eseguire un attacco in corsa. Ciascun personaggio può eseguire un attacco in corsa diverso.

## RB + [X/Y/B]



Muovi il mirino con la levetta sinistra mentre tieni premuto RB, e premi un tasto d'attacco per scoccare una freccia. Se miri a un nemico lontano, l'inquadratura cambia per mostrarti l'avversario da vicino. Inizi ciascun combattimento con 20 frecce, ma potrai reintegrare la tua scorta con quelle che troverai sul campo di battaglia.

- [X] Colpo normale
- [Y] Un colpo più forte che stordisce il nemico
- [B] Scocca più frecce in successione. Per effettuare quest'attacco, il tuo indicatore Musou dev'essere pieno. Continuerai a lanciare frecce fino a quando non esaurisci l'energia Musou, non finisci la tua scorta di frecce o non rilasci il tasto.

## [X] mentre il personaggio salta



Salta premendo [A], e premi [X] per effettuare un attacco mentre il personaggio è in aria.

# IN BATTAGLIA

## [Y] mentre il personaggio salta



Salta premendo [A], e premi [Y] per effettuare un attacco caricato speciale mentre il personaggio è in aria. Gli effetti variano da personaggio a personaggio, ma di solito colpisce i nemici presenti in una certa area.

## [X] / [Y] / [B] mentre sei in sella al cavallo



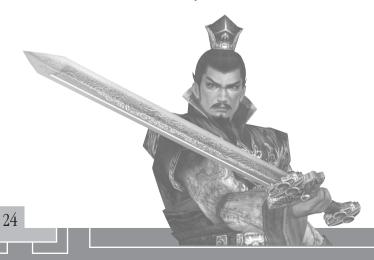
Quando sei in sella al cavallo, puoi eseguire tre attacchi speciali.

- [X] attacco normale a cavallo
- [Y] attacco caricato a cavallo
- [B] attacco Musou a cavallo (l'indicatore Musou dev'essere pieno)

# [X] / [Y] / [B] mentre sei in groppa all'elefante

Quando sei in groppa all'elefante, puoi eseguire tre attacchi speciali.

- [X] salta verso il nemico
- [Y] colpisci il suolo per stordire i nemici
- [B] carica davanti a te e schiaccia i nemici (l'indicatore Musou dev'essere pieno)





## ATTACCO MUSOU

Per sferrare i tuoi colpi più potenti, l'indicatore Musou dev'essere pieno. Per capire quando l'indicatore Musou è pieno, non c'è bisogno che tu lo tenga costantemente d'occhio, distogliendo pericolosamente lo sguardo dalla battaglia: una luce circonderà il tuo personaggio, informandoti che sei pronto per eseguire gli attacchi letali. L'indicatore Musou si riempie gradualmente quando effettui le azioni elencate di seguito:

## Colpisci i nemici Vieni colpito dai nemici Tieni premuto [B]

L'indicatore Musou si riempie da solo quando l'indicatore della tua energia vitale è rosso (il tuo personaggio non è in buone condizioni di salute).





Tieni premuto [B] per eseguire l'attacco Musou. L'attacco continua fino a quando non rilasci il tasto o l'energia Musou si esaurisce. Mentre esegue quest'attacco, il tuo personaggio non può subire danni. Ciascun personaggio esegue un attacco Musou diverso dagli altri.

# [B] (quando l'indicatore dell'energia vitale è rosso)

Quando la tua energia vitale è nella zona rossa dell'indicatore, puoi eseguire una versione più potente dell'attacco Musou, detta attacco Vero Musou. Dopo essersi svuotato, l'indicatore Musou si riempirà gradualmente da solo.

#### Levetta destra



Se disponi di un gettone Musou, puoi entrare in modalità Rabbia Musou premendo la levetta destra. Ricorda che puoi avere un solo gettone Musou per volta. Mentre sei in modalità Rabbia Musou:

- l'indicatore Musou viene riempito
- · la forza d'attacco del tuo personaggio aumenta
- · la velocità del tuo personaggio aumenta
- il tuo personaggio è immune alla maggior parte degli attacchi nemici
- · puoi effettuare un attacco Vero Musou anche se l'indicatore dell'energia vitale del tuo personaggio non è rosso

# IN BATTAGLIA

# F)

# ATTACCHI CARICATI

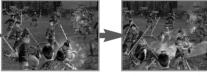


[Y] Attacco caricato

Ciascun personaggio dispone di un attacco caricato che puoi effettuare premendo [Y]. Gli attacchi caricati sono molto versatili: eseguine uno al termine di una combo e otterrai effetti diversi in base al numero di colpi in sequenza sferrati precedentemente.



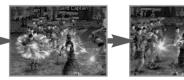
[X] + [Y]
Carica 2



Lancia in aria il nemico usando questa semplice combo, poi continua a premere [X] per infliggergli danni aggiuntivi.



[X] + [X] + [Y] Carica 3



Attacca caricando gli avversari. Diverse armi ti permettono di infliggere danni aggiuntivi premendo ripetutamente [Y].



[X] + [X] + [X] + [Y] Carica 4



Il colpo finale di questa combo è un potente attacco che scaglia lontano i nemici, danneggiando gli avversari che vengono colpiti da essi!



[X] + [X] + [X] + [X] + [Y]Carica 5





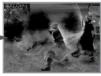
Lancia in aria i nemici e colpiscili mentre sono in volo. Alcune armi ti permettono di infliggere ulteriori danni premendo ripetutamente [Y].

• Richiede un'arma con cui è possibile effettuare una combo da 5 colpi.



[X] + [X] + [X] + [X] + [X] + [Y] Carica 6





Il colpo conclusivo di questa combo varia in base al personaggio che la effettua, ma ha sempre effetti devastanti sul bersaglio.

• Richiede un'arma con cui è possibile effettuare una combo da 6 colpi.

## Attacco Evoluzione

[X] ripetutamente, dopo il 6° attacco normale.

Quest'attacco viene eseguito dopo il sesto attacco normale. Puoi eseguire una combo da 9 colpi premendo ripetutamente [X].

# IN BATTAGLIA



# **AZIONI DIFENSIVE**



Se premi LB, la telecamera inquadrerà il tuo personaggio da dietro, e potrai difenderti dagli attacchi frontali. Tuttavia, sarai vulnerabile agli attacchi laterali e a certi colpi che non possono essere bloccati.

## [Y] mentre ti difendi



Per eseguire una parata e sferrare un rapido contrattacco, premi [Y] mentre tieni premuto LB prima che l'avversario ti colpisca con un attacco frontale.

## LB (mentre il personaggio è in aria)



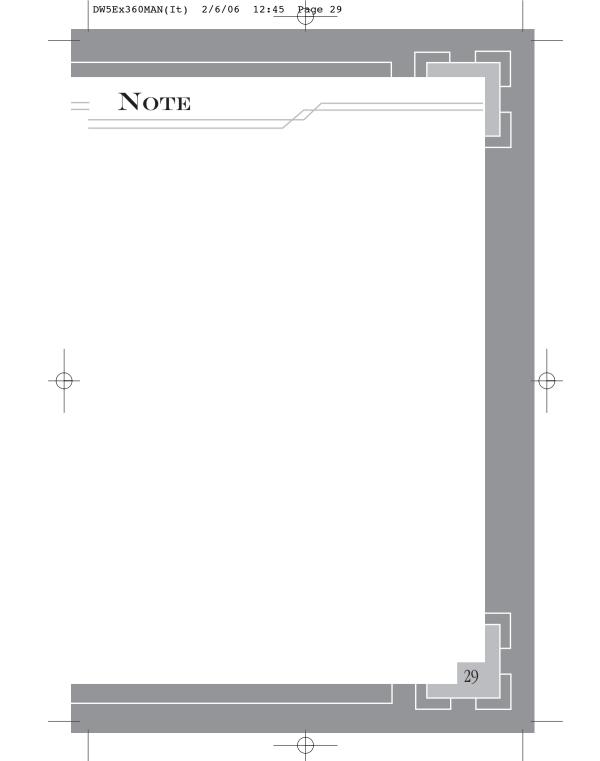
Se premi LB mentre sei in aria dopo essere stato scagliato via da un colpo nemico, il tuo personaggio atterrerà con una capriola senza subire ulteriori effetti negativi, e potrà attaccare subito dopo aver rimesso i piedi al suolo.

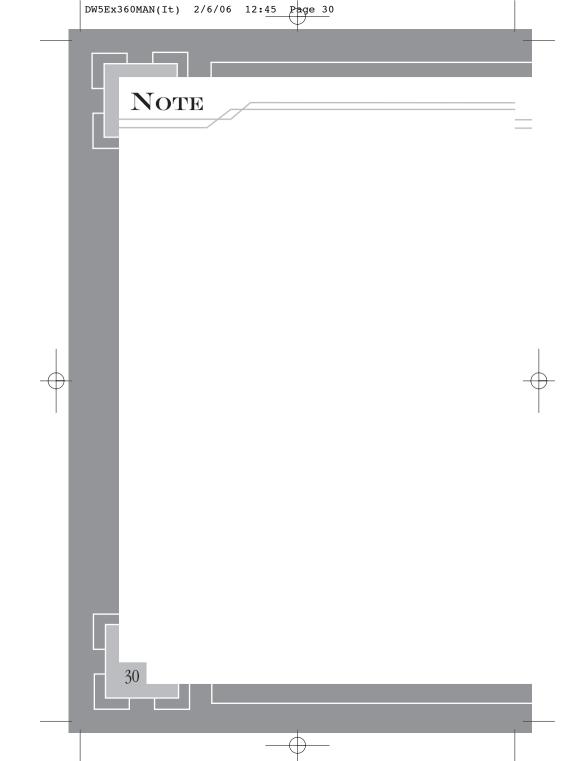
## Riprendersi quando storditi

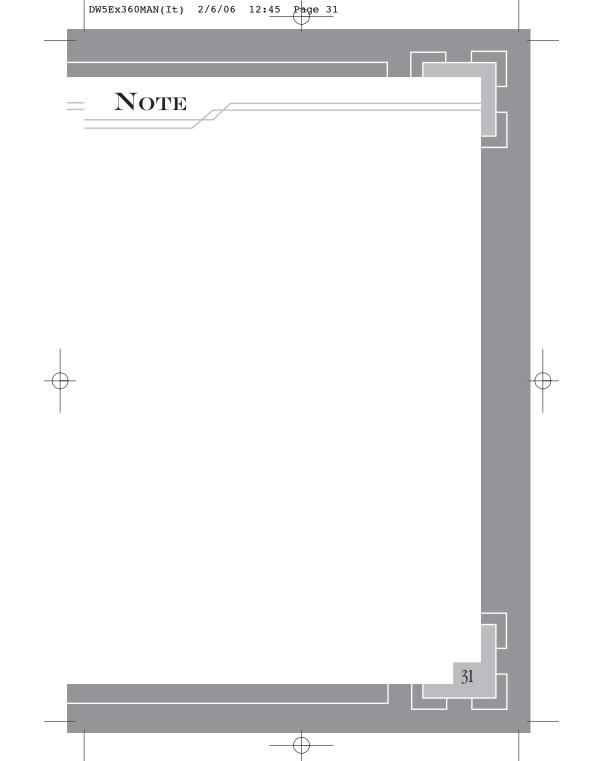
Se il tuo personaggio è stordito, premi ripetutamente i tasti LB ed RB oppure qualunque tasto d'attacco per farlo riprendere rapidamente.

### Armi bloccate

Se il tuo personaggio e il suo avversario effettuano lo stesso colpo contemporaneamente, potrebbero finire bloccati l'uno dall'altro, arma contro arma. Premi ripetutamente [X] per uscire vittorioso da questa situazione di stallo. Se ci riesci, l'avversario sarà stordito. Se perderai, ti verrà sottratta la tua energia Musou.







# Garanzia

KOEI Ltd. garantisce all'acquirente originale che il presente disco di gioco sarà esente da difetti di materiale e di manodopera per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto. Se durante il periodo di garanzia di 90 giorni si verifica un difetto coperto da tale garanzia, KOEI Ltd. si impegna, a propria discrezione, a riparare o sostituire gratuitamente il disco di gioco.

Per ottenere questo servizio di garanzia:

- 1. Invia la tessera di registrazione.
- 2. Conserva la ricevuta, indicante la data d'acquisto, e il codice UPC (codice a barre) che si trova sulla confezione del gioco.
- 3. Se il gioco è coperto da una garanzia commerciale, riporta il disco di gioco al negozio in cui è stato acquistato.
- 4. Se il gioco presenta problemi che richiedono assistenza tecnica durante i 90 giorni di garanzia e non è coperto da garanzia commerciale, contatta l'assistenza clienti di KOEI Ltd. telefonando al numero +44 (0) 1462 476130 dalle 9:00 alle 17:00 dal lunedì al venerdi (solamente in inglese).
- 5. Se il tecnico di assistenza non riesce a risolvere il problema telefonicamente, ti sarà fornito un numero di autorizzazione alla restituzione. Riporta in maniera chiara questo numero all'esterno del pacchetto con il disco di gioco difettoso. Includi il tuo nome, indirizzo e numero di telefono ed entro i 90 giorni di garanzia invia il disco di gioco (PAGANDO LE SPESE POSTALI E L'ASSICURAZIONE PER SMARRIMENTO O DANNI), la ricevuta d'acquisto e il codice UPC (codice a barre) a:

KOEI Limited Suite 209a, The Spirella Building Bridge Road Letchworth Garden City Hertfordshire SG6 4ET United Kingdom

Il nuovo disco verrà ricevuto a partire da 28 giorni dalla data di restituzione. La presente garanzia non è valida se il disco di gioco viene danneggiato a causa di negligenza, incidente, uso improprio, modifica, manomissione o qualsiasi altra causa non imputabile a difetti di materiali o fabbricazione.